Flash CS 5

Sesión de Trabajo 3

En este documento encontraras un conjunto de ejercicios que te permitirá crear animación utilizando la técnica de guías de movimiento, utilizaremos capas, trabajaremos con símbolos, fotogramas claves, interpolación de movimiento, transformaremos la escala y rotación y finalmente reproduciremos la animación variando la velocidad

Temas a Practicar

1. **Iniciando el programa**
2. **Animaciones mediante guías de movimiento**
3. **Capas**
4. **Símbolos**
5. **Fotogramas claves**
6. **Interpolación de Movimiento**
7. **Velocidad de la animación**
8. **Transformar**
    a. **Escala**
    b. **Rotación**
9. **Reproducir Animación**

Practica 3

Las Animaciones

La animación con interpolación es una técnica esencial para la creación de movimiento y cambio en una película, al mismo tiempo reduce el tamaño del archivo en esta lección aprenderá

- Como hacer que un objeto se mueva a través del escenario
- Cambiar el tamaño de un objeto
- Rotar un objeto

- Cambiar de Color un objeto
- Cambiar de forma un objeto

Utilización de fotogramas clave

Un fotograma clave es un fotograma en el que se especifican cambios en la animación

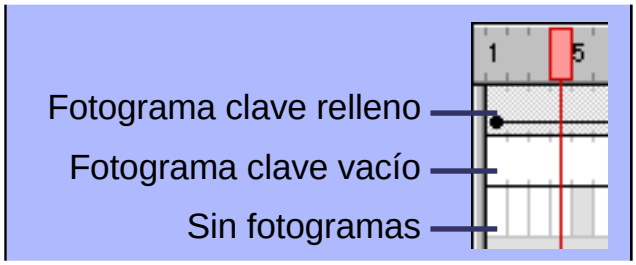
En la animación interpolada se crean fotogramas claves en puntos importantes de la línea del tiempo y Flash crea los fotogramas intermedios

Si la línea del tiempo no está visible

1. Abra el menú de **Ventana** y seleccione **Línea del tiempo**

Los fotogramas clave aparecen como círculos en un fotograma

Un fotograma clave de una capa que no contenga gráficos estará vació.



Animación mediante guías de movimiento.

Para realizar animaciones con movimientos más realistas Flash dispone de unas capas especiales llamadas capas de guía. Estas capas que son invisibles a la hora de reproducir la película se utilizan para insertar una trayectoria compleja que será seguida por un objeto durante su animación. Podemos hacer por ejemplo que una línea se desplace siguiendo una línea curva.

Realizar una animación mediante Guías de movimiento.

1. Abra un archivo **nuevo en Flash**.
2. Dibuje un **círculo rojo**

Creación de Capas

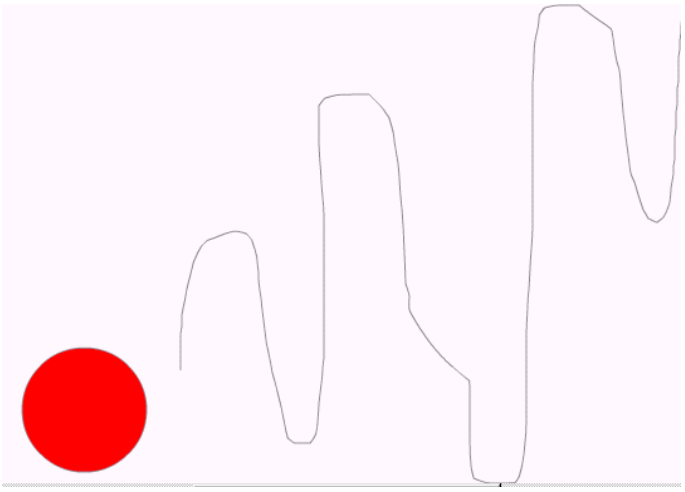
3. Llame a esta **capa pelota**

Símbolos

4. Conviértalo en **símbolo** con el nombre de **pelota** y comportamiento de **clip de película**

Guías de Movimiento

5. Abra el menú de **Insertar** y seleccione la opción **Línea de Tiempo** y después seleccione la opción **Guía de Movimiento**
6. Aparecerá una nueva capa con el nombre de **Guía Pelota**
7. En la **capa guía** dibuje una línea con varias subidas y bajadas utilizando el **lápiz** vea la imagen.



8. Arrastre el **circulo** y colóquelo al **inicio de su curva**
9. Seleccione las **2 casillas 20 la de la capa Pelota** y también la de la capa **Guía Pelota**.

Fotograma Clave

10. Ahí inserte un fotograma clave presionado **F6**.
11. Arrastre la **pelota** hasta el **final de la curva**.

Interpolación de Movimiento

12. Haga clic derecho sobre el **fotograma 1** de la capa **pelota** y seleccione la opción **Crear Interpolación de movimiento.**

Reproducir Animación

13. Presione **Control y Enter.**

14. Guarde su Archivo con el nombre de **Practica 3-1**

Practica de reforzamiento

1. Abra el archivo **fondo abeja** que su instructor le proporcionara

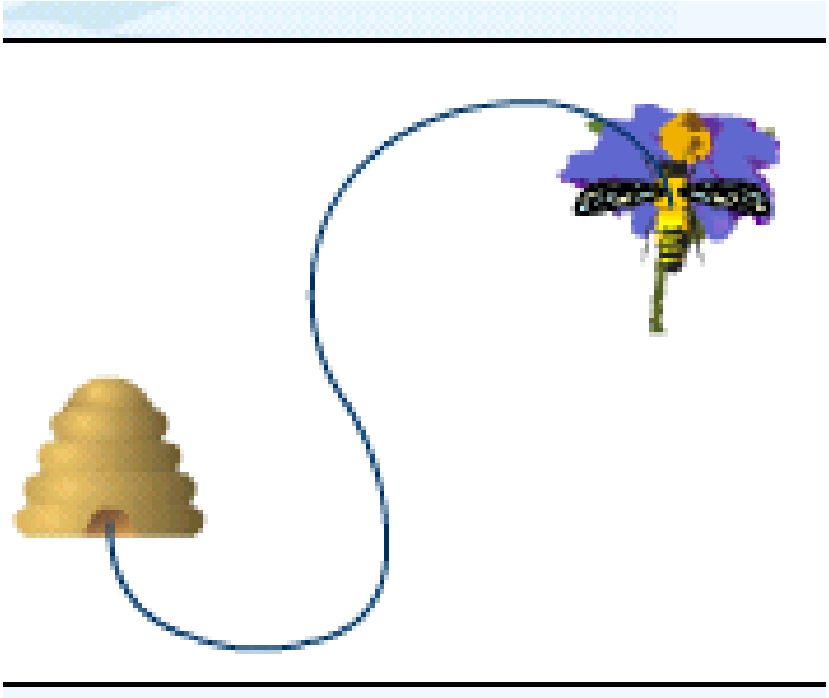
Preparando capas

2. Crea una **nueva capa** que se llame **Abeja**.
3. Abra el archivo **abeja** que su instructor le proporcionara
4. **Cópiela la abeja** (Copiar y Pegar) a la **capa abeja**
5. Vea la imagen



Guía de Movimiento

6. Crear una **Capa Guía de Movimiento**
7. Dibuje sobre ella la siguiente forma



8. Seleccione los **fotogramas 30** de **todas las capas**

Fotograma Clave

9. Ahí inserte un **fotograma cl**ave presionado **F6**.
10. **Colóquese en el fotograma 1 de la capa Abeja y mueva su abeja al inicio de la curva**
11. **Coloque en el fotograma 30 de la capa Abeja y mueva su abeja al final de la curva**

Interpolación de Movimiento

12. Haga **clic derecho** sobre el **fotograma 1** de la **capa abeja** y seleccione la opción **Crear Interpolación de movimiento.**
13. Presione **Control y Enter.**
14. **Haga que su abeja se quede 10 fotogramas sobre la flor para ella seleccione los fotogramas 40 de todas las capas y presione F6**
15. Guarde su Archivo con el nombre de **Practica 3-2**

Practica de reforzamiento

1. Realice una pelota que bote hasta que termine su bote y quede en el suelo
2. Guarde su Archivo con el nombre de **Practica 3-3**
3. Realice una película donde 2 pelotas boten.
4. Guarde su Archivo con el nombre de **Practica 3-4**

Tamaño e Interpolación de la Rotación

1. Abra el archivo que se llama **Molinillo** que su instructor le proporcionara

Fotograma Clave

2. Haga clic en el fotograma **30** e inserte un fotograma clave **F6**.

Transformar Escala y Girar

3. Seleccione **ventana transformar** para habilitar el panel **Transformar**, si ya estaba habilitado se deshabilitara, en este caso vuelva a habilitarlo

4. En este Panel habilite la casilla **Restringir** e introduzca **200** para la **escala** (ambos valores cambiaran) y **180** para **Girar** y presione **enter**.

Interpolación de Movimiento

5. Haga **clic derecho** en el **fotograma 1** y selección la opción **Crear Interpolación de Movimiento**
6. Presione **Control Enter** para ver su animación en el reproductor de Flash

Velocidad

7. Cambie la velocidad a **24fps** y presione **Control Enter** para ver los cambios

Fotograma Clave

8. Colóquese en el **fotograma 60** e inserte un **fotograma Clave**

Escala y Girar

9. En el panel **Transformar** introduzca **100** para la **escala** (ambos valores cambiaran porque está habilitada la opción Restringir) y **0** para **Girar** y presione **enter**.

Interpolación de Movimiento

10. Haga **clic derecho** en el **fotograma 30** y selección la opción **Crear Interpolación de Movimiento**

Reproducir Animación

11. Presione **Control Enter** para ver su animación en el reproductor de Flash
12. Guarde su Archivo con el nombre de **Practica 3-5**